***Unit 4:***

***Membangun Visi Asia Tenggara***

***Pelajaran 2***

***Southeast Asian Games***

*Sejarah, olahraga dan pembangunan masyarakat di Asia Tenggara*

***Ini adalah terjemahan tidak resmi. Silahkan merujuk ke versi bahasa Inggris jika verifikasi diperlukan.***

**Uraian Pendahuluan**

**Pendahuluan**

Di Asia Tenggara, pembangunan masyarakat atau pembentukan identitas kawasan biasanya berasal dari atau terkait dengan lembaga-lembaga politik seperti Perhimpunan Bangsa-Bangsa Asia Tenggara (ASEAN, 1967) dan Association of Southeast Asia yang berusia singkat (ASA, 1961), serta gagasan Maphilindo (Malaya, Filipina dan Indonesia). Meskipun pendekatan pimpinan elit dari atas ke bawah seperti ini tak diragukan lagi berpengaruh besar, peran kompetisi olahraga yang mendukung berbagai bentuk partisipasi dan interaksi rakyat antarbangsa yang lebih luas tidak bisa diremehkan. Membayangkan tentang bentuk kesatuan yang lebih besar, seperti negara dan kawasan, mungkin telah dimudahkan dengan adanya pertunjukan besar yang menyertai kompetisi olahraga internasional. Kompetisi-kompetisi ini berperan sebagai poros yang di sekitarnya terciptalah solidaritas, loyalitas dan rasa memiliki identitas yang berlawanan.

Sebagai wadah interaksi utama antara Asia Tenggara dan seluruh dunia, Southeast Asian Games atau SEA Games mewakili tradisi panjang dalam memfasilitasi dan menerima pengaruh asing, serta menyesuaikan sebagian aspek dari pengaruh tersebut dengan keadaan lokal. SEA Games mempertemukan olahraga yang berasal baik dari luar mau pun dalam kawasan, serta sikap menghargai dan memahami di antara orang-orang yang sudah tentu berbeda-beda. Rencana pelajaran berikut ini difokuskan pada SEA Games sebagai sarana untuk memahami bagaimana Asia Tenggara membangun suatu komunitas kawasan dan membentuk identitas kawasan sambil menunjukkan kepada dunia sebuah visi tentang apa artinya menjadi orang Asia Tenggara.

**Latar belakang Southeast Asian Games**

Southeast Asian Games mengacu pada kompetisi beragam olahraga yang diadakan setiap dua tahun di antara negara-negara di Asia Tenggara. Terkenal sebagai SEA Games, event olahraga ini sebelumnya dikenal sebagai Southeast Asian Peninsular (SEAP) Games atau (Pesta Olahrga Semenanjung Asia Tenggara) sebelum tahun 1977. Terinspirasi oleh dan dirancang mengikuti Olimpiade dan Asian Games, SEAP Games juga disebut "Asian Games Kecil.” Anggota asli federasi olahraga ini di Thailand, Burma, Laos, Kamboja, Malaysia dan Vietnam. Singapura diundang untuk berpartisipasi dalam pertandingan perdana tahun 1959 ketika Kamboja, salah satu anggota asli, memilih untuk tidak berpartisipasi (Creak, 2012).

Nama "Peninsular (Semenanjung)" di SEAP Games menunjukkan keterbatasan partisipasi dalam kompetisi hanya untuk negara-negara di Asia Tenggara daratan dan semenanjung. Jika dilihat dari sudut pandang modern yang mengakui Asia Tenggara sebagai suatu kawasan dengan identitas sendiri, pembentukan SEAP Games mencerminkan upaya dini yang terpisah-pisah dalam mewujudkan regionalisme. Namun, kata "Semenanjung" dihapus dari nama kompetisi pada tahun 1977 untuk mengambil nama Southeast Asian Games atau SEA Games saat partisipasi dalam kompetisi ini diperluas untuk menyertakan Filipina, Indonesia dan Brunei (Creak, 2013).

Gagasan untuk kompetisi olahraga regional diusulkan pada tahun 1958 oleh Luang Sukhum Nayapradit, Wakil Presiden Komite Olimpiade Nasional Thailand saat itu. Ia menyadari perlunya kompetisi regional yang akan membantu meningkatkan kemampuan atlet di wilayah tersebut, sambil mendukung interaksi dan itikad baik di antara negara-negara yang berpartisipasi (Lim dan Aman, 2015). Kenyataannya, SEA Games mewakili hubungan antara global-lokal. Meskipun format dan organisasi SEA Games menyerupai dan tak diragukan lagi terinspirasi dari Olimpiade, olahraga yang dimainkan dalam permainan mencakup olahraga lokal seperti Sepak Takraw dan tinju Muay Thai, selain olahraga favorit dunia seperti sepak bola, renang dan basket. Kompetisi ini menyediakan sebuah platform regional di mana berbagai jenis olahraga Asia Tenggara tradisional dapat ditampilkan di panggung dunia dan kemudian dikenal di luar kawasan tersebut.

**Faktor-Faktor Pembentukan Southeast Asian Peninsular Games (Pesta Olahraga Semenanjung Asia Tenggara)**

Yang membantu dalam pembentukan Federasi SEAP adalah kombinasi dari berbagai faktor dan pertimbangan, baik yang terkait dengan olahraga maupun dengan konteks politik yang lebih luas pada saat itu.

Salah satu motivasi utama tampaknya adalah keinginan dari anggota Komite Olimpiade Nasional Thailand untuk menyediakan sebuah wadah di mana kinerja atlet di Asia Tenggara dan standar-standar dapat ditingkatkan. Ada kesadaran terhadap rendahnya standar dalam olahraga yang berlaku yang disebutkan dalam pernyataan lugas Luang Sukhum bahwa "Tim kita tidak kuat. Standar kita rendah." (Creaks, 2011). Keinginan agar atlet Asia Tenggara mendapatkan pengalaman kompetitif lalu tercermin dalam visi Letnan Jenderal Praphat Charusathien, Presiden Komite Olimpiade Nasional Thailand saat itu, bahwa "SEAP Games akan membantu negara-negara meningkatkan standar mereka pada Olimpiade dan Asian Games di masa mendatang" (Creak, 2013).

Selain itu, pembentukan federasi olahraga kawasan juga dipandang sebagai langkah pembangunan masyarakat. Diakui secara luas bahwa olahraga yang kompetitif dapat menyediakan sarana yang secara aktif mendukung interaksi, persahabatan dan solidaritas di dalam kawasan. Ini juga merupakan sarana di mana kesamaan sejarah dan tradisi budaya dapat diakui. Oleh karena itu, federasi olahraga juga akan memfasilitasi tujuan politik dan diplomatik, selain tujuan yang dinyatakan untuk mengembangkan olahraga dalam kawasan tersebut.

Ini merupakan pertimbangan penting, mengingat konteks Perang Dingin pada tahun 1950-an. Perang Dingin telah berkembang sebagai akibat persaingan politik antara Uni Soviet (USSR) dan Amerika Serikat (AS) yang muncul segera setelah Perang Dunia Kedua. Selama bertahun-tahun, tepat saat memasuki tahun 1980-an dan 1990-an, dunia dibagi antara dua blok yang dipimpin oleh adikuasa. Meskipun Uni Soviet dan Amerika Serikat tidak berkonflik secara langsung, Asia, dan tentunya Asia Tenggara sebagai suatu kawasan, melihat manifestasi permusuhan Perang Dingin pertama dalam Perang Korea (1950) dan kemudian dalam Perang Vietnam. Dengan permusuhan yang dekat dengan kawasannya, negara-negara yang baru merdeka di Asia Tenggara, yang secara ideologis terbagi dengan jelas, tentunya dengan cepat terlibat dalam persaingan yang ketat di hampir semua bidang usaha manusia seperti ilmu pengetahuan dan teknologi, pendidikan, seni dan olahraga, karena masing-masing negara berupaya menunjukkan keunggulan sistem ekonomi-politik yang ingin mereka kembangkan untuk seluruh dunia. Meskipun tidak ada dalam deklarasi SEAP yang secara eksplisit mengecualikan negara-negara komunis seperti Vietnam Utara dari kompetisi tersebut, pemahaman tersiratnya adalah bahwa aspirasi aspiratif dan persahabatan dalam SEAP Games adalah untuk negara-negara nonkomunis di Asia Tenggara (Creak, 2013).

Pada bagian ini, faktor-faktor yang menjelaskan pembentukan Federasi SEAP dikaitkan baik dengan olahraga maupun dengan konteks politik yang lebih luas pada saat itu. Alasan ini akan membantu pembaca untuk sepenuhnya memahami asal-usul kompetisi ini. Singkatnya, faktor-faktor tersebut adalah:

1. Ketertarikan negara-negara di kawasan ini dalam meningkatkan standar kinerja atlet
2. Membentuk hubungan yang lebih kuat dengan negara tetangga melalui pengakuan kesamaan sejarah dan tradisi budaya, bukan hanya untuk pengembangan olahraga tetapi juga untuk tujuan politik atau diplomatik. Sifat Perang Dingin yang membagi dunia mengakibatkan persaingan yang kuat antara negara-negara yang bertentangan ideologis dalam hampir semua bidang usaha manusia. Tak ada dalam deklarasi SEAP yang secara eksplisit menyatakan pengecualian negara-negara komunis seperti Vietnam Utara, tapi dipahami secara implisit bahwa solidaritas dan persahabatan yang dicita-citakan SEAP adalah antara negara-negara nonkomunis di kawasan tersebut (Creak, 2013).

**Evolusi dari SEAP Games menjadi SEA Games**

Southeast Asian Games (SEA Games atau Pesta Olahraga Asia Tenggara) mengalami perubahan dalam keberadaannya yang disebabkan oleh konteks politik di Asia Tenggara, yang mengalami perkembangan yang dramatis. Dalam hal ini, terdapat dua peristiwa yang sangat signifikan.

Peristiwa pertama adalah perubahan nama kompetisi dari SEAP Games menjadi SEA Games pada tahun 1977. Ini merupakan salah satu titik balik dalam sejarah SEA Games. Alasan untuk menghapus kata "Semenanjung" dari nama kompetisi adalah karena masuknya Filipina, Indonesia, dan Brunei ke dalam federasi olahraga. Perekrutan tiga negara ini juga disebabkan penarikan diri Laos, Vietnam Selatan, dan Kamboja dari federasi pada tahun 1975 (Creak, 2014). Dihadapkan dengan kemungkinan adanya federasi olahraga regional yang terdiri dari empat negara (Thailand, Malaysia, Singapura dan Burma/Myanmar), memasukkan anggota baru dari luar Semenanjung pun mungkin tidak dapat dihindari untuk memastikan kelangsungan pesta olahraga. Perubahan nama pun mencerminkan perluasan keanggotaan Federasi Asia Tenggara dan telah terus digunakan sejak saat itu.

Penarikan Vietnam, Laos dan Kamboja dari Federasi SEAP adalah karena politik. Satu sifat umum di antara para anggota asli Federasi SEAP Games adalah, meskipun tidak eksplisit, antikomunisme. Hal ini dapat dilihat dari fakta bahwa sampai tahun 1975, ketika Vietnam disatukan kembali oleh Partai Komunis, Vietnam Utara, yang memang negara komunis, menjadi satu-satunya negara di semenanjung yang tidak diikutkan dalam SEAP Games. Dengan penyatuan kembali Vietnam dan bergesernya pengendalian dan kekuatan politik di Kamboja dan Lao PDR ke tangan komunis pada tahun 1975, posisi antikomunis SEAP Game muncul ke permukaan, yang mengakibatkan penarikan diri Laos dan Kamboja dari federasi olahraga tersebut. Namun, pada tahun 1980-an, karena negara-negara di Asia Tenggara mulai bekerja sama menuju kolaborasi dan kerjasama yang lebih besar antara satu sama lain, negara-negara komunis di Asia Tenggara pun bergabung kembali dalam SEA Games (Creak, 2014). Dimasukkannya negara-negara komunis di Asia Tenggara bersamaan dengan dimasukkannya negara-negara tersebut ke dalam organisasi kawasan ASEAN. Meskipun ini mungkin menandakan perubahan dalam tujuan asli pembentukan SEA Games dan juga ASEAN, terciptanya dialog, penerimaan dan akomodasi dari pihak yang sebelumnya bermusuhan menghadirkan sebuah platform di mana identitas kawasan bisa dikembangkan melalui persaingan olahraga yang sehat.

**Referensi**

Creak, Simon. 2012. ‘*From Bangkok to Palembang: The Southeast Asian Games and a cultural approach to studying regionalism’*. Center for Southeast Asian Studies Newsletter, No. 65, hal. 15-17. Japan: Kyoto University. <http://www.cseas.kyoto-u.ac.jp/edit/wp-content/uploads/2012/04/NL6515-17.pdf>.

Creak, Simon. 2013. ‘*Representing true Laos in post-colonial Southeast Asia: Regional dynamics in the globalization of sport*’. Bromber, K., Krawietz, B and Maguire, J.(eds). *Sport Across Asia: Politics, Cultures and Identities.* hal. 109-134. New York: Routledge.

Creak, Simon. 2014. ‘*National restoration, regional prestige: the Southeast Asian Games in Myanmar, 2013’*. The Journal of Asian Studies*,* Vol. 73, No. 4, hal. 853-877.

Lim, Peng Han, and Salleh Aman, Mohd. 2015. ‘*The History of the South East Asian Peninsular (SEAP) Games, 1959–1975: Celebrating Sports and Imagining Nation Building in a Period of Wars, Shifting Boundaries and Economic Uncertainty’.*The International Journal of the History of Sport*,* Vol. 33, No .5, hal. 1-24.

**Sumber Materi Tambahan**

* Aung Ko Min. 2013. *Sport as a tool of politics: A study on Myanmar's Southeast Asian Games 2013*. M.A., thesis, Victoria University, Wellington, New Zealand. <http://researcharchive.vuw.ac.nz/xmlui/bitstream/handle/10063/4712/thesis.pdf?sequence=1>
* Bromber, K., Krawietz, B. and Maguire, J. 2013. eds. *Sport Across Asia: Politics, Culture, and Identities*. New York: Routledge.
* Creak, Simon. 2012. ‘*From Bangkok to Palembang: The Southeast Asian Games and a cultural approach to studying regionalism’*. Center for Southeast Asian Studies Newsletter, No. 65, hal. 15-17. Japan: Kyoto University. <http://www.cseas.kyoto-u.ac.jp/edit/wp-content/uploads/2012/04/NL6515-17.pdf>.
* Creak, Simon, *Sport as Politics and History: The 25th SEA Games in Laos.* Anthropology Today*,* 27 (1), 2011, hal. 14-19 <http://asiapacific.anu.edu.au/newmandala/wp-content/uploads/2012/04/Creak-2011-SEA-Games.pdf>
* Creak, Simon. 2013. ‘*Representing true Laos in post-colonial Southeast Asia: Regional dynamics in the globalization of sport’*. Bromber, K., Krawietz, B and Maguire, J.(eds). Sport Across Asia: Politics, Cultures and Identities*.* hal. 109-134. New York: Routledge. <https://www.academia.edu/2395349/Representing_True_Laos_in_Post-Colonial_Southeast_Asia_Regional_Dynamics_in_the_Globalization_of_Sport>
* Huebner, Stefan. 2016. *Pan-Asian Sports and the Emergence of Modern Asia, 1913-1974.* Singapore: NUS Press.
* Seneviratne, Percy. 1993. *Golden moments: The S.E.A. Games, 1959–1991*. Singapore: Dominie Press.
* Singapore Government. ‘*Singapore hosts the 7th SEAP Games: 1 September 1973’*.History SG: An Online Resource Guide*.* <http://eresources.nlb.gov.sg/history/events/610b5da1-55fb-4a58-8dfd-d5d1bce49786>
* Everything Explained Today. *Southeast Asian Games Explained.* <http://everything.explained.today/Southeast_Asian_Games/> (Diakses 26 Juni 2016)
* Southeast Asian Games Federation. *Charter and Rules*. <http://www.seagfoffice.org/seagf.php?p=charter> (Diakses 26 Juni 2016)
* Southeast Asian Games Federation. *SEAP and SEA Games History*. <http://www.seagfoffice.org/seagf.php> (Diakses 26 Juni 2016)
* World Heritage Encyclopaedia. *Southeast Asian Games*. <http://www.worldheritage.org/Find/Southeast%20Asian%20Games>
* World Heritage Encyclopaedia, *The 1959 Southeast Asian Peninsular Games*, <http://www.self.gutenberg.org/articles/eng/1959_Southeast_Asian_Peninsular_Games> (Diakses 26 Juni 2016)
* Wikipedia, *Southeast Asian Games*, <https://en.wikipedia.org/wiki/Southeast_Asian_Games>. (Diakses 26 Juni 2016)

**Pendahuluan:** Fokus umum dari pelajaran ini adalah pada perkembangan Southeast Asian Games dan perannya dalam pembangunan masyarakat di Asia Tenggara.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Mata pelajaran | Sejarah/Ilmu Sosial/Pendidikan Jasmani | |
| Topik | Southeast Asian Games: Sejarah, olahraga dan pembangunan masyarakat di Asia Tenggara | |
| Tingkat | Sekolah menengah pertama | |
| Gagasan utama | Identitas kawasan di Asia Tenggara dapat dan telah tercipta dari keragaman dan kesamaan oleh organisasi-organisasi regional dan melalui peristiwa-peristiwa regional, serta aktivitas sehari-hari seperti olahraga populer, seni, dan budaya populer. Identitas ini terus berkembang dan berkontribusi dalam membangun visi Asia Tenggara sebagai sebuah kawasan untuk masa depan.  SEA Games berasal dari SEAP Games, yang pertama kali diperkenalkan pada tahun 1958.  Penyelenggaraan SEAP Games di Asia Tenggara dipengaruhi oleh faktor politik, sosial dan budaya pada tahun 1950-an. | |
| Konsep utama | Games (Pertandingan)  Olahraga  Solidaritas  Standar  Tim | |
| Jumlah sesi/pelajaran | 2 hingga 3 sesi (1 sesi sekitar 50 menit) | |
| Fasilitas yang diperlukan | Peralatan A/V (audio-visual) dan akses Internet untuk memutar cuplikan video (atau hard copy dengan konten serupa)  Sumber dan lembar kerja untuk dibagikan | |
| Pengetahuan prasyarat | Siswa harus tahu tentang beberapa kompetisi olahraga internasional di dunia dan memiliki pengetahuan tentang ASEAN. | |
| Tujuan pembelajaran  *Pada akhir pelajaran, siswa akan dapat:* | | |
| **PENGETAHUAN** | **KETERAMPILAN** | **SIKAP** |
| 1. Jelaskan perkembangan evolusioner dari Southeast Asian Peninsular (SEAP) menjadi Southeast Asian (SEA) Games. 2. Membahas faktor-faktor yang memainkan peran penting dalam pengembangan SEA Games. | 1. Analisis bagaimana event publik seperti SEA Games membantu dalam membangun komunitas di tingkat nasional dan regional. 2. Mengembangkan keterampilan dalam kerja sama tim, analisis dan komunikasi. | 1. Menghargai peran kompetisi olahraga dalam mengembangkan identitas nasional dan regional. 2. Menghargai kerja sama tim sebagai cara yang efektif untuk menyelesaikan tugas belajar. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Bagian** | **Pengembangan Pelajaran** | **Sumber materi** | **Dasar pemikiran** |
| Pendahuluan  [5 menit] | 1. **Umpan: Video**    1. Tunjukkan cuplikan video Southeast Asian Games.    2. Diskusikan dengan kelas. Pertanyaan yang disarankan:  * Apa yang ditunjukkan video itu? * Pernahkah Anda mendengar tentang SEA Games? Apa yang Anda ketahui tentang hal itu? Pernahkah Anda mendengar negara Anda menjadi tuan rumah SEA Games? Kapan itu? Pernahkah Anda berkesempatan menonton SEA Games di TV atau secara langsung saat diselenggarakan di negara Anda? * Pernahkah Anda berkesempatan menonton kompetisi olahraga internasional? Apa yang Anda rasakan ketika menonton atau mendengar tentang kompetisi olahraga internasional yang melibatkan negara Anda sendiri?   1. Tegaskan tujuan dari pelajaran ini:   + Bagaimana dan mengapa SEA Games diciptakan?   + Bagaimana dan mengapa SEA Games berkembang dari waktu ke waktu?   + Bagaimana kompetisi olahraga internasional seperti SEA Games memengaruhi individu dan negara, terutama rasa memiliki identitas mereka? | Guru dapat menggunakan cuplikan video pendek yang menunjukkan SEA Games, atau bagian-bagiannya, yang dapat memunculkan imajinasi siswa tentang SEA Games  Sumber 4.b atau 4.e: Video yang disarankan   * “*Opening of the 28th SEA Games in Singapore*,” (0.00-1:38), <https://www.youtube.com/watch?v=2KM1_2Qloao> * “*Greatest*” (0.00-2.00) - <https://www.youtube.com/watch?v=XAcAX6dzPfc> * Atau materi yang serupa * Uraian pengantar mengenai SEA Games untuk informasi lebih lanjut.   Catatan: Untuk menyesuaikan dengan kebutuhan, terjemahan dalam bahasa lokal bisa dimasukkan/ditambahkan dalam cuplikan video. | Siswa dapat menggunakan pengetahuan mereka sebelumnya tentang SEA Games. Jika siswa tidak memiliki pengetahuan dasar, sumber-sumber ini dapat menjadi pengantar yang baik tentang SEA Games.  Siswa akan mempelajari apa pertanyaan utama dalam pelajaran ini. Para siswa mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut setelah menyelesaikan pelajaran ini. |
| Pengembangan materi 1  [40 menit] | 1. **Penjelasan guru**  * Konteks yang menyebabkan kelahiran Southeast Asia Peninsular (SEAP) Games tahun 1959 * Perubahan selanjutnya dalam SEAP Games pada tahun 1970-an * Tingkat perkembangan olahraga di kawasan Asia Tenggara * Hubungan antar negara di kawasan Asia Tenggara * Konteks Perang Dingin  1. **Kegiatan belajar kooperatif (kegiatan *jigsaw*, 30-35 menit)**     1. Bagi kelas menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari tiga atau empat orang.    2. Bagikan Lembar Kerja 4 (disiapkan sebelumnya) untuk setiap kelompok. Lembar kerja ini menjelaskan tugas yang diberikan untuk setiap kelompok. Apabila ada akses internet, siswa harus didorong untuk mengeksplorasi sumber-sumber yang tersedia di Internet. Apabila internet tidak tersedia, guru harus mengunduh dan membagi salinan video serta mempersiapkan sejumlah bahan bacaan dalam bentuk cetak (Sumber 1, 2 dan 3 dan Lembar Kerja 1, 2 dan 3) yang dapat digunakan siswa.    3. Setiap kelompok berbagi sumber-sumber dan lembar kerja dengan pada anggotanya.  * Sumber 1, “Dari Bangkok ke Palembang: Southeast Asian Games dan pendekatan budaya untuk mempelajari regionalisme” dan Lembar Kerja 1 * Sumber 2, “Olahraga sebagai Politik dan Sejarah” dan Lembar Kerja 2 * Sumber 3, “Mewakili Laos yang Sebenarnya di Era Pascakolonial di Asia Tenggara” dan Lembar Kerja 3   1. Semua siswa yang diberi tugas Sumber 1 berkumpul untuk bekerja sama menyelesaikan tugas yang ditentukan dalam Lembar Kerja 1. Demikian pula, semua siswa diberi tugas Sumber 2 dan Sumber 3 berkumpul bersama.   2. Siswa membaca sumber mereka masing-masing bersama-sama dan menggunakannya pada lembar kerja mereka.   3. Setelah dua puluh menit, mereka akan berkumpul kembali dengan kelompok aslinya dan berbagi temuan mereka. Kemudian mereka membahas kemungkinan jawaban untuk pertanyaan dalam Lembar Kerja 4 (10-15 menit).   Pilihan lainnya: Guru bisa menghentikan pelajaran pada tahap ini. Mereka bisa merencanakan untuk bertemu di luar kelas untuk menyiapkan presentasi sebelum pertemuan berikutnya | * Uraian pengantar pada SEA Games * Sumber 1: “Dari Bangkok ke Palembang: Southeast Asian Games dan pendekatan budaya untuk mempelajari regionalisme” * Sumber 2: “Olahraga sebagai Politik dan Sejarah” * Sumber 3: “Mewakili Laos yang Sebenarnya di Era Pascakolonial di Asia Tenggara” * Lembar Kerja 1 * Lembar Kerja 2 * Lembar Kerja 3 * Lembar Kerja 4 | Guru memberikan panduan untuk kegiatan belajar kooperatif dengan terlebih dulu memberikan presentasi singkat.  Para siswa akan memahami situasi Southeast Asia Games dan pengenalan yang diperlukan tentang kompetisi ini, yang akan membantu siswa untuk bekerja dalam kegiatan berikut secara efektif.  Dengan bekerja dalam kelompok dan berpartisipasi dalam belajar kooperatif, siswa akan mengembangkan keterampilan belajar dalam konteks sosial – kerja sama, komunikasi, kepemimpinan, kemampuan mengikuti, analisis dan sintesis. |
| Pengembangan materi 2  [30 menit] | 1. **Diskusi:**    1. Secara acak panggil kelompok untuk berbagi temuan mereka tentang apa saja unsur utama dalam SEA Games bagaimana dan mengapa SEA Games tercipta serta mengapa dan bagaimana SEA Games berubah dari waktu ke waktu.    2. Setelah presentasi, dorong kelompok lain untuk menambahkan poin-poin yang diangkat oleh kelompok yang menyajikan.    3. Rangkum poin-poin yang baik sebelum pindah ke poin utama berikutnya, peran SEA Games terhadap individu, negara dan identitas kawasan.    4. Panggil kelompok lain untuk menyajikan temuan mereka tentang bagaimana SEA Games dapat berperan dalam menciptakan solidaritas dan memperkuat identitas di antara individu, negara dan kawasan yang lebih luas. Setelah presentasi 5 menit, dorong kelompok lain untuk berkomentar, menambahkan, dan memperbaiki poin-poin yang diangkat oleh kelompok penyaji.      1. **Video**    1. Karena gagasan solidaritas dan identitas mungkin sangat abstrak bagi siswa, tunjukkan video yang sesuai untuk lebih memperjelas gagasan. Sebuah contoh misalnya video cerita-musik "*Ordinary*," yang didasarkan pada kehidupan seorang pemain sepak bola Singapura yang terkenal, Fandi Ahmad. Beberapa bagian video yang ditampilkan dalam Kegiatan 1 (pada upacara pembukaan SEA Games 2015 di Singapura) juga bisa digunakan.    2. Pilihan Lain: Video apa pun yang menunjukkan rasa bangga dan inspirasi yang ditimbulkan oleh pesta olahraga seperti SEA Games dapat menunjang tujuan pelajaran ini.    3. Siswa berbagi kesan mereka setelah menonton video. | * Uraian pengantar sebagai saran referensi. * Sumber 4.e: Video yang disarankan. "*Ordinary*" (12 menit 4 detik),   <https://www.youtube.com/watch?v=W2uNwiZsFHs>   * Atau materi yang serupa | Dengan langkah 4.1 dan 4.2, siswa akan berkesempatan untuk belajar dari kelompok lain dan melihat apakah siswa lain berpendapat sama atau berbeda. Ini dapat membantu siswa mempertimbangkan dan menerima perspektif yang berbeda-beda.  Contoh nyata tentang solidaritas dan identitas yang ditunjukkan dalam video akan membantu siswa untuk memahami konsep-konsep ini. |
| Penutup  [5 menit] | 1. **Penjelasan guru**   Rangkum poin-poin utama**:**   * + Olahraga dan kompetisi olahraga internasional seperti SEA Games lebih dari sekedar sumber hiburan atau selingan. * Kompetisi olahraga internasional seperti SEA Games memicu rasa memiliki identitas dan kebanggaan di kalangan warga suatu negara, sehingga membantu pembentukan identitas di antara individu * Jauh sebelum orang-orang di kawasan tersebut dapat bepergian dan berinteraksi untuk membantu pengembangan identitas kawasan, SEA Games dan berbagai kompetisi penunjang sebelum SEA Games menyediakan tempat yang memudahkan interaksi berulang-ulang antar masyarakat di antara berbagai negara di kawasan tersebut. Interaksi yang berulang-ulang membantu dalam proses pembentukan identitas kawasan secara bertahap. Selain itu, kompetisi untuk negara-negara di Asia Tenggara memperkuat gagasan bahwa ada pengelompokan regional dan bahwa pengelompokan tersebut sangat penting.  1. **Kegiatan rumah tambahan yang disarankan**    1. Tulis sebuah uraian refleksi mengenai aspek yang dipilih dalam pelajaran untuk menunjukkan apa yang telah dipelajari para siswa.    2. Setiap kelompok membuat representasi visual dengan menggunakan gambar, komik, poster, penggunaan aplikasi atau perangkat lunak yang sesuai, kolase, mozaik kertas, animasi, dll –tentang salah satu atau kombinasi dari beberapa tema berikut:    * SEA Games dari tahun ke tahun    * SEA Games dan pembentukan identitas kawasan    * SEA Games dan solidaritas kawasan dan identitas nasional.   Untuk pelajaran berikutnya, galeri poster akan diselenggarakan di kelas. Kelompok akan melakukan kunjungan galeri untuk melihat hasil kelompok lain. |  | Pada tahap ini, siswa akan memahami pesan utama dari pelajaran ini melalui penjelasan dari guru.  Siswa dapat merefleksikan gagasan-gagasan utama pelajaran ini dari pemahaman mereka melalui tugas yang diberikan. |

**Sumber dan Lembar Kerja**

**Daftar Istilah**

ASA: singkatan dari Association of Southeast Asia (Asosiasi Asia Tenggara), sebuah asosiasi yang didirikan pada tahun 1961 untuk memperkuat kerjasama di antara anggotanya—Thailand, Malaya dan Filipina—dalam berbagai bidang. Asosiasi ini adalah pendahulu ASEAN.

Perang Dingin: keadaan konflik politik atau konflik ideologis antara kelompok negara-negara yang dipimpin oleh Uni Soviet (Union of Soviet Socialist Republics atau USSR), yang menjunjung sosialisme atau komunisme, dan oleh Amerika Serikat (AS), yang mendukung kapitalisme

Federasi: hasil dari menyatukan sejumlah entitas politik atau sosial untuk membentuk sebuah kesatuan.

Maphilindo: sebuah federasi yang terdiri dari Malaya, Filipina dan Indonesia yang diusulkan pada tahun 1963. Federasi ini mewakili sebuah langkah menuju perwujudan gagasan pan-Malayanisme yang kembali kepada Rizal pada tahun 1880-an.

SEA Games: singkatan untuk Southeast Asian Games, kompetisi antarnegara di Asia Tenggara dwitahunan (setiap dua tahun) mirip Olimipiade

SEAP Games: singkatan untuk Southeast Asian Peninsular Games, nama SEA Games sebelumnya

**Sumber 1:** “**Dari Bangkok ke Palembang: *Southeast Asian Games* dan pendekatan budaya untuk mempelajari regionalisme”**

**Menciptakan SEAP Games**

SEAP Games adalah gagasan dari Wakil Presiden Komite Olimpiade Thailand, Luang Sukhum Naiapradit, seorang bangsawan berpandangan modern pada tahun 1930-an yang berprestasi di bidang olahraga kampus di Amerika Serikat. Luang Sukhum ingin mengkonsolidasikan pertemuan olahraga yang semakin rutin antara Thailand dan tetangganya dalam sebuah event dengan berbagai olahraga kawasan yang mirip Asian Games dan Olimpiade, yang diikuti oleh banyak negara di kawasan Asia Tenggara saat itu. Negara-negara ini, menurutnya, memiliki iklim yang sama dan orang-orang mereka "berpenampilan fisik" yang sama serta kemampuan olahraga yang setara. Berdasarkan kesamaan ini, dia percaya pesta olahraga kawasan akan membantu negara-negara tersebut untuk meningkatkan standar olahraga mereka dan kerja sama regional lebih lanjut. Pada bulan Mei 1958, saat Asian Games ke-3 di Tokyo, Luang Sukhum mengusulkan event tersebut kepada panitia olahraga dari Burma, Kamboja, Laos, Malaya, dan Vietnam Selatan. Pertemuan ini mengesahkan usulannya tentang "Asian Games Kecil" yang disebut Southeast Asia Peninsular Games, membentuk SEAP Games Federation untuk mengawasi event itu, dan merencanakan kompetisi setiap tahun kedua antara kompetisi Asia Games dan Olimpiade. Acara peresmian pada tahun 1959 dijadwalkan di Bangkok sebagai penghargaan kepemimpinan Thailand. Thailand mengusulkan 12 cabang olahraga untuk pertandingan pertama, termasuk atletik, yang diwajibkan, dan olahraga internasional lainnya seperti sepak bola, basket, dan tinju. Selain itu, pertemuan ini mengusulkan untuk memasukkan permainan asli dari kawasan tersebut yaitu takraw (bola rotan) sebagai olahraga pertunjukan, dan kemudian menjadi olahraga untuk perebutan medali. Pertemuan ini juga konon menyebut istilah 'sepak takraw,' suatu perpaduan dari nama-nama Melayu dan Thailand, yang sejak saat itu menjadi penamaan yang diterima secara internasional. Meskipun olahraga internasional adalah yang paling banyak, penciptaan dan penyertaan sepak takraw memasukkan muatan regional ke dalam jadwal tersebut.

Di Tokyo dan setelahnya, Luang Sukhum dan sesama panitia menegaskan dua tujuan utama SEAP Games. Dalam arti fungsional, SEAP Games akan meningkatkan standar olahraga di negara-negara yang berpartisipasi, sehingga meningkatkan daya saing mereka dalam Olimpiade dan Asian Games. "Tim kita tidak kuat .... Standar kita rendah," Luang Sukhum menyatakan dengan lugas, dan SEAP Games bertujuan untuk mengubah keadaan tersebut (Post Bangkok, 26 Mei 1958, hal. 6). Kedua, SEAP Games diciptakan untuk tujuan meningkatkan solidaritas regional. Presiden OTC, Jenderal Praphat Charusathian, anak didik dari diktator Thailand Marsekal Sarit Thanarat, menjanjikan event tersebut sebagai sarana untuk "[mem]perbaiki ikatan persahabatan yang telah ada di antara berbagai anggota negara peserta SEAP Games" Bangkok Post, 12 Mei, 1958, hal. 6).

**Sebuah Keluarga Regional**

Jika pihak penyelenggara sangat antusias tentang bagaimana SEAP Games dapat meningkatkan persahabatan di kawasan, mereka kurang tegas soal kriteria untuk keanggotaan "keluarga" ini (istilah kekerabatan sering digunakan). Namun jelas ada dua pertimbangan. Pertama dan yang paling jelas, SEAP Games terbatas untuk negara-negara di Asia Tenggara semenanjung. Prinsip ini dilonggarkan dengan masuknya Singapura di saat-saat terakhit pada SEAP Games tahun 1959, yang mungkin merupakan respon langsung atas penarikan diri Kamboja, tampaknya karena sengketanya dengan Thailand atas kuil Preah Vihear/Phra Viharn (kembali menjadi berita dalam beberapa tahun terakhir). Namun demikian, prinsip semenanjung ini tetap mendasar sampai tahun 1977, ketika SEA Games yang dinamai ulang diperluas hingga Indonesia, Filipina, dan Brunei setelah negara komunis Vietnam, Laos, dan Kamboja menarik diri dua tahun sebelumnya. Namun di balik geografi, terdapat sejarah, politik, dan historiografi. Dalam bahasa Thailand dan Laos, SEAP Games juga dikenal sebagai *kila laem thong*, laem thong atau Golden Peninsula Games. Istilah *laem thong* memiliki banyak kesamaan dengan Suwannaphum, sebuah mitos "tanah emas" yang disebutkan dalam teks Buddha (dan nama bandara udara Bangkok, yang menunjukkan betapa masih memilukan motif itu). Mitos "tanah emas" memiliki versi yang berbeda-beda di seluruh Asia Tenggara. Dalam versi lndonesia, yang ditampilkan dalam upacara pembukaan tahun 2011, "*Suwannadwipa*" (pulau emas) adalah Sumatra. Dalam kasus Thailand, kaum intelektual seperti Luang Wichit Wathakan melalui tahun 1930-an dan 1940-an dengan menyatakan bahwa Semenanjung Emas/Suvannaphum mencakup semua daratan Asia Tenggara dan, yang paling penting, bahwa bangsa Siam yang unggul dan agresif secara historis telah menjadi kekuatan dominan di kawasan tersebut.

**Budaya dan Regionalisme**

Penciptaan SEAP Games adalah langkah yang signifikan dalam pembangunan institusi regional. Meskipun SEAP Games bukanlah peristiwa atau badan regional pertama, para pendahulunya seperti Southeast Asia League (Liga Asia Tenggara) dan Southeast Asian Treaty Organization (SEATO) masing-masing berusia singkat dan memiliki tujuan strategis yang sempit di bawah pengawasan Amerika Serikat. SEAP Games didahului dengan Association of Southeast Asia (1961) dan Maphilindo (1963) serta organisasi berikutnya yang lebih tangguh, ASEAN (1967), dan dari pertengahan 1980-an, negara-negara Indochina bergabung kembali dengan SEA Games sebelum bergabung dengan ASEAN. Di tahun 2007, Timor Leste juga bergabung, menegaskan bagaimana event ini mengembangkan soft diplomacy.

Namun yang lebih penting daripada fungsi diplomatik ini adalah karakter populer dan karakter budaya dari event itu. Bersama dengan politisi seperti Pramphat, SEA Games melibatkan ribuan orang biasa, dari atlet dan pengurus hingga penonton dan penggemar setelah media. Interaksi manusia tersebut, yang diulang setiap dua tahun selama lebih dari setengah abad hingga kini, telah berpadu dengan fitur-fitur budaya dari format tersebut untuk memberikan esensi bagi tema-tema regional dalam SEA Games.

Serangkaian simbol dan ritual yang sudah akrab diadaptasi pada tahun 1959 untuk memperkuat tema persahabatan regional. Bendera SEA Games menampilkan latar belakang biru terang, yang mewakili "air yang mengelilingi, atau langit yang menaungi negara-negara Asia Tenggara," dengan enam "cincin kuning emas terang" yang saling berpaut... terjalin untuk melambangkan persahabatan, cinta persaudaraan dan kesatuan tujuan" (Bell 2003). Api dari pertandingan SEAP Games di Bangkok menyala dari obor yang dibawa dari masing-masing negara yang bersaing, sehingga apinya secara simbolis mencerminkan persatuan di antara mereka. Demikian pula, ikrar atlet dibacakan ketika kapten tim nasional dibalut enam bendera nasional, secara simbolis disatukan, di atas sebuah mimbar yang dihiasi dengan lambang SEAP Games bercincin enam. Yang juga diadopsi adalah prosesi Olimpiade dan susunan atlet, di mana tim nasional memasuki stadion dan membentuk barisan di lapangan stadion. Dengan mensejajarkan simbol nasional dan universal, tampilan ini "menyatakan persatuan yang kooperatif, meskipun kesatuan dari segmentasi yang teratur" (MacAloon 1984: 252). Skala dan pertunjukan ritual tersebut menambahkan kekuatan budaya mereka, dan berbeda dengan karakter pertemuan politik dan ekonomi yang formal.

Sumber: Creak, Simon. 2012. ‘From Bangkok to Palembang: The Southeast Asian Games and a cultural approach to studying regionalism’. *Center for Southeast Asian Studies Newsletter*, No. 65, hal. 15-17. Japan: Kyoto University. <http://www.cseas.kyoto-u.ac.jp/edit/wp-content/uploads/2012/04/NL6515-17.pdf>.

***Kosa kata***

Persahabatan: pertemanan

Gagasan: ciptaan, penemuan

Menciptakan: membuat, menemukan

Mengonsolidasikan: mengombinasikan, menyatukan dalam satu peristiwa.

Balut: menutupi atau membungkus dalam kain

Menghiasi: memberi dekorasi

Eksplisit: jelas, spesifik

Fitur: karakteristik

Meningkatkan: mendorong

Historiografi: penulisan sejarah, dan studinya

Perdana: pertama

Mensejajarkan: ditempatkan berdampingan

Agresif: terkait dengan kekuatan militer

Penamaan: *di sini* bernama (*biasanya*: sistem nama atau istilah)

Ikrar: janji sungguh-sungguh bahwa seseorang akan melakukan sesuatu

Keterampilan: kecakapan, kemampuan

Tangguh: fleksibel, kuat, mampu menahan atau pulih dengan cepat dari kondisi sulit

Mimbar: platform

*Soft diplomacy*: mengelola hubungan internasional melalui kegiatan yang mendorong kerjasama ketimbang konfrontasi dan perebutan kekuasaan

Pengawasan: perlindungan, penjagaan

**Sumber 2: “Olahraga sebagai Politik dan Sejarah”**

**Sejarah SEA Games**

SEA Games berkembang dari Southeast Asian Peninsula (SEAP) Games, yang diciptakan oleh Thailand sebagai 'Asian Games Kecil' pada akhir tahun 1950-an. Event ini diadakan setiap dua tahun sejak tahun 1959 (kecuali tahun 1963), pada tahun ganjil antara Olimpiade dan Asian Games. Komite Olimpiade Thailand mendirikan SEAP Games dengan membayangkan dua tujuan: meningkatkan standar olahraga dan mempromosikan solidaritas regional.

Namun, keanggotaan 'keluarga' SEAP Games dibatasi. Pertama, SEAP Games, seperti yang dinyatakan oleh namanya, terbatas pada Asia Tenggara bagian semenanjung – Burma, Kamboja, Laos, Malaya, Vietnam Selatan dan Thailand. Satu pengecualian untuk aturan ini adalah Singapura, yang diikutsertakan.

Faktor kedua adalah antikomunisme Perang Dingin. Para peserta adalah pihak yang nonblok (Burma, Kamboja) atau antikomunis (negara lainnya), sementara Vietnam Utara, satu-satunya negara komunis di 'Semenanjung Emas', tidak ada. Singkatnya, SEAP Games didirikan atas dasar regionalisme antikomunis yang berorientasi pada Thailand di daratan Asia Tenggara. Sejak itu event ini telah beradaptasi mengikuti perubahan yang lebih luas di kawasan tersebut. Setelah Laos, Kamboja dan Vietnam Selatan menarik diri karena pergolakan revolusioner tahun 1975, event ini diperluas untuk mengikutsertakan Indonesia, Filipina dan Brunei. Kecuali Brunei, negara-negara yang berpartisipasi dalam 'Southeast Asian Games' adalah anggota Association of Southeast Asian Nations (ASEAN), sebuah organisasi antikomunis regional yang terbentuk pada tahun 1967. Antikomunisme juga memudar dari waktu ke waktu.

Mengisyaratkan ekspansi ASEAN dalam dekade berikutnya, Kamboja, Laos dan Vietnam bergabung kembali dengan SEA Games pada tahun 1980-an. Pada saat itu ini SEA Games meliputi negara-negara ASEAN ditambah Timor Leste.

Mengikuti karya fundamental John MacAloon (1984) dalam pertunjukan Olimpiade, SEA Games telah mencerminkan gagasan-gagasan regionalisme yang berkembang sekaligus memberikan peluang untuk menegaskan nasionalisme dan menampilkan berbagai persaingan di kawasan tersebut. Bersama dengan citra olahraga yang global dan berbudaya, perpaduan tema nasional dan regional ini tampaknya menjelaskan bagaimana event ini bertahan dan beradaptasi selama 50 tahun terakhir.

**Berpartisipasi dalam keberhasilan nasional**

Mengingat masalah-masalah ini, bagaimana SEA Games di Laos malah menjadi sebuah kemenangan nasional? Jawabannya ada pada kekuatan event olahraga untuk menciptakan semangat nasionalis yang populer sekaligus mengundang partisipasi. Saya tidak bisa mengatakan apakah individu yang mengkritik sebelum diadakan SEA Games, misalnya warga di dekat That Luang, berubah pikiran selama event tersebut. Tapi SEA Games memicu antusiasme masyarakat yang luas, bahkan sejak beberapa hari sebelumnya ketika kurangnya dukungan dan ejekan mengancam untuk menggagalkan seluruh upaya tersebut.

Dari panitia Komite Olahraga Nasional hingga para penggemar dan pedagang pasar, rakyat Laos hanya menegaskan bahwa mereka 'bangga' (*phum chai*) – tidak hanya sebagai tuan rumah SEA Games, tapi terutama bangga terhadap tim Laos, yang memenangkan 33 emas, 25 perak dan 52 medali perunggu. Jumlah 33 emas dengan mudah melampaui apa yang sebelumnya terkesan sebagai target ambisius yaitu 25 – apalagi pada SEA Games yang ke-25! - dan mengalahkan pencapaian tertinggi sebelumnya sebanyak 5 emas pada tahun 2007. Sama halnya dengan menjadi tuan rumah event tersebut, perolehan medali yang fenomenal dimungkinkan oleh dukungan luar negeri, terutama dalam bentuk pelatih dan kamp pelatihan, tapi ini tidak terlalu penting bagi para penggemar. Meskipun gagal untuk memenangkan medali, tim sepak bola laki-laki mencerminkan keberhasilan Laos, dengan mewujudkan impian negaranya saat berhasil lolos ke semifinal untuk pertama kalinya setelah beberapa dekade. Penyerang bintang Lamnao Singto menjadi pahlawan nasional seketika, dengan mencetak dua gol saat melawan Indonesia yang memberi kemenangan pada timnya.

Di sepanjang event, warna-warna kebangsaan dan nuansa nasionalis ada di mana-mana, di kaos, bendera dan slogan-slogan. Pengusaha lokal mendirikan kios-kios di pinggir jalan yang menjual barang-barang tiruan. Dengan harga kurang dari satu dolar AS untuk ikat kepala atau bendera kecil, beberapa dolar untuk kaos, dan lima dolar untuk bendera besar atau dua puluh dolar untuk yang paling besar, barang-barang ini jauh lebih terjangkau daripada suvenir resmi.

Partisipasi bersifat lisan dan aural. Secara massal slama event dan setelah pertandingan sepak bola, penggemar menyanyikan ‘*Lao su su! Lao su su! ‘Lao su su!* ('Ayo, ayo, Laos!' atau, secara harfiah, 'Laos, lawan, lawan!'). Slogan ini menjadi irama SEA Games seiring dengan orang bertepuk tangan, meniup terompet dan menabuh drum mengikutinya.

Sama seperti slogan hebat lainnya, slogan ini juga dicetak pada kaos, ikat kepala, dan bahkan mobil. Liputan televisi secara penuh menghadirkan partisipasi tersebut ke dalam restoran, pasar dan rumah, tidak hanya di Vientiane tapi seluruh negeri. Bahkan fenomena rakyat Laos menonton acara televisi Laos patut diperhatikan: acara TV Thailand yang lebih bergengsi biasanya jauh lebih populer. Dukungan untuk SEA Games mengaburkan perbedaan yang biasanya ada antara nasionalisme resmi dan nasionalisme populer. Kerumunan menggila pada beberapa kesempatan ketika wajah Somsavat muncul di layar di Stadion Nasional atau namanya diumumkan oleh panitia. Setelah memenangkan emas di taekwondo, Phuthavong Outhasak seketika naik ke panggung utama untuk merangkul Somsavat terlebih dulu – dan baru kemudian orang tuanya. Meskipun Sea Games menyatukan atlet, penggemar, penyelenggara dan politisi sebagai peserta dalam keberhasilan nasional, Somsavat secara harfiah dan simbolis merupakan 'pemimpin' (*pathan*)nya.

Sumber:

Creak, Simon. 2011. ‘*Sports as Politics and History’*, Anthropology Today*,* Vol. 27, No. 1, hal. 14-19. <http://asiapacific.anu.edu.au/newmandala/wp-content/uploads/2012/04/Creak-2011-SEA-Games.pdf>, hal. 16-17

***Kosa kata***

Aural: keras

Liputan televisi secara penuh: siaran secara luas, menyiarkan program di semua saluran sepanjang waktu.

Tiruan: palsu

Menggagalkan: menghancurkan, mencegah rencana agar tidak berhasil

Cemooh: ejekan

Meniru: menyontek

Mencerminkan: mewakili

Menggila: meledak

Semangat: kegembiraan

Mengisyaratkan: memprediksi

Fundamental: pertama dan penting

Panggung utama: mimbar

Perolehan: hasil, sesuatu yang diperoleh

Patut diperhatikan: menonjol

Regionalisme: dengan fokus pada kawasan

Pergolakan revolusioner: revolusi

Persaingan: kompetisi, konflik

Bergengsi: dengan nilai produksi yang lebih tinggi

Di mana-mana: di semua tempat

Upaya: peristiwa

**Sumber 3: “Mewakili Laos yang Sebenarnya di Era Pascakolonial di Asia Tenggara”**

**Aspek Politik SEAP Games**

Pertama diadakan pada tahun 1959, South East Asia Peninsular (SEAP) Games (Lao: Kila Laem Thong atau singkatnya SEAP Games) tampaknya menjadi festival olahraga regional pertama di era pascakolonial di Asia Tenggara. Meskipun catatan arsip Amerika menyebutkan bahwa kedutaan AS resmi di Bangkok memainkan peran penting, wakil presiden Olympic Council of Thailand (OCT), Luang Sukhum Naiyapradit, bangsawan berpikiran modern dan olahragawan yang bersekolah di Amerika Serikat, umumnya dianggap berjasa karena memprakarsai SEAP Games. Kamboja dan Vietnam Selatan Vietnam menyatakan dukungan secara prinsip untuk gagasan itu dan pada bulan Februari 1958, OCT setuju untuk menyelenggarakan SEAP Games perdana pada bulan Desember tahun itu. Pada bulan Mei, pejabat Thailand bertemu dengan perwakilan nasional dari Burma, Kamboja, Laos, Malaya, dan Vietnam Selatan saat Asian Games ketiga di Tokyo, dan pertemuan itu menetapkan event tersebut, dengan menyebutnya sebagai "Asian Games Kecil". SEAP Games akan diadakan setiap tahun kedua, "antara Olimpiade dan Asian Games" yang berarti bahwa edisi pertama, yang diadakan di Bangkok untuk menghormati peran Thailand dalam memprakarsai event tersebut, ditunda selama setahun sampai bulan Desember 1959. Kamboja tidak ikut di Bangkok, kemungkinan akibat memburuknya hubungan dengan Thailand karena sengketa kuil Khao Pra Viharn / Prihear pada perbatasan mereka bersama.

Tapi Singapura, wilayah Inggris dengan pemerintahan sendiri, diundang pada saat terakhir, dan enam tim berpartisipasi seperti yang direncanakan.” Hak untuk menjadi tuan rumah SEAP Games berikutnya adalah digilir sesuai urutan abjad, tapi jadwal ini tidak ditaati. Setelah Burma menyelenggarakan SEAP Games kedua di Rangoon tahun 1961, tuan rumah yang dijadwalkan untuk tahun 1963, Kamboja, membatalkan event pada tahun itu, setidaknya salah satunya karena hubungan yang buruk dengan Thailand atas masalah kuil tersebut. SEAP Games tahun 1965 lalu diserahkan ke Kuala Lumpur (Malaysia) setelah Laos mundur karena alasan keuangan. Dengan terungkapnya jurang dalam standar olahraga dan pendanaan, negara-negara Indochina tidak akan pernah menjadi tuan rumah SEAP Games dalam format seperti itu. Event ini kembali ke Bangkok tahun 1967, Rangoon tahun 1969, dan Kuala Lumpur pada tahun 1971, sementara Singapura, yangmerdeka sejak 1965, menyelenggarakan SEAP Games untuk pertama kalinya pada tahun 1973. Pada tahun 1975, jatuhnya Vietnam Selatan ke tangan komunis Utara dan revolusi komunis di Laos dan Kamboja membuat negara-negara ini mengundurkan diri. Dengan hanya empat negara yang tersisa, SEAP Games pun diperluas pada tahun 1977 untuk memasukkan Indonesia, Filipina, dan Brunei, dan berganti nama menjadi South East Asian (SEA) Games.

Meskipun belum dilakukan kajian terperinci tentang SEAP Games, event ini tampaknya memiliki dua tujuan utama. Yang pertama di antaranya adalah tujuan olahraga. Dalam suratnya untuk organisasi Olimpiade regional, Presiden OCT Letnan-Jenderal Praphat Charusathien [...] menyatakan kebutuhan untuk "meningkatkan tingkat kompetisi di antara negara-negara Asia Tenggara", dan berpendapat "SEAP Games akan membantu negara-negara mereka pada Olimpiade dan Asian Games di masa depan". Luang Sukhum terang-terangan dalam hal ini: "Tim kita tidak kuat. Standar kita rendah". Sama halnya, Olympic Council of Malaysia kemudian mengatakan bahwa negara-negara SEA Games berada pada tingkat olahraga yang sama sehingga dapat menyediakan kompetisi dan membantu satu sama lain.' Hasilnya akan menunjukkan standar olahraga yang sangat bervariasi di kawasan tersebut, sebuah gambaran yang dipertegas oleh kegagalan Laos, Kamboja, dan Vietnam Selatan untuk menjadi tuan rumah event tersebut. Namun, perlu diperhatikan bahwa alasan pertama yang diajukan untuk mendirikan SEAP Games adalah kemajuan olahraga nasional demi membantu perkembangan di Asian Games dan Olimpiade.

Tujuan kedua SEAP Games yang dinyatakan adalah mendorong solidaritas regional. Praphat mengatakan pada Bangkok Post bahwa SEAP Games akan "juga meningkatkan ikatan persahabatan yang sudah ada di antara berbagai negara anggota SEAP Games", dan Luang Sukhum menegaskan tujuan ini di Tokyo. Gagasan membentuk solidaritas regional melalui SEAP Games digambarkan melalui lambang resmi berupa enam cincin yang saling berpaut, yang ditampilkan pada bendera dan logo dari setiap edisi SEAP Games. Menurut undang-undang Federasi SEAP Games: "cincin emas kuning terang melambangkan enam negara asli Asia Tenggara . Mereka saling terjalin untuk melambangkan persahabatan, cinta persaudaraan dan kesatuan tujuan.” Motif cincin yang saling berpaut jelas diadaptasi dari cincin Olimpiade, yang diciptakan pada tahun 1914 sebagai lambang gerakan Olimpiade. Penggunaan istilah kekeluargaan juga mengulang tema persaudaraan Olimpiade. Sama seperti undang-undangnya yang menyatakan cinta persaudaraan, Thailand cenderung menyebut kompetisi ini sebagai "acara keluarga kecil", yang menunjukkan keakraban di antara tetangga dekat. Selain itu, bendera resmi SEAP Games menampilkan enam cincin emas dengan latar belakang biru, untuk menunjukkan "air yang mengelilingi, atau langit yang menaungi negara-negara Asia Tenggara". Meskipun simbolisme ini bisa saja berlaku untuk setiap kelompok negara, itu menjadi petunjuk dari tema solidaritas regional berikutnya…

Pada masa kebangkitan nasionalisme pascakolonial, dampak kerajaan *laem thong* telah memudar menjadi ekspresi regionalisme yang lebih bersahabat. Namun, nama Thailand untuk SEAP Games memicu sebuah regionalisme pascakolonialisme di mana Thailand menjadi kekuatan utama. Ini mungkin menjelaskan upaya-upaya Thailand untuk menghalangi masuknya Indonesia dan Filipina pada awal tahun 1970-an; kekuatan regional ini bukan hanya akan memperluas kompetisi di luar wilayah semenanjung, tapi akan mengancam posisi dominan Thailand dalam pengelompokan tersebut. Seperti yang ditunjukkan Kamboja dengan mengundurkan diri dari SEAP Games pada tahun 1959 dan 1963, makna lain dari dominasi Thailand—dan gaung sejarah yang dikandungnya–dapat melemahkan ketimbang meningkatkan persahabatan regional. Oleh karena itu, ini menunjukkan bahwa tidak ada perlawanan seperti itu di Laos. Laos bersaing di setiap edisi SEAP Games hingga tahun 1975 dan laporan-laporan dalam bahasa Laos, yang sangat dekat dengan bahasa Thailand, menggunakan *Kila Laem Thong* (*Golden Peninsula Games*) bergantian dengan nama Siap Games (SEAP Games) yang lebih netral. Panitia Laos tampaknya senang menganggap Thailand sebagai *ai* atau *phi* (kakak) dalam olahraga, hingga menggunakan istilah Lao kin yang biasanya digunakan untuk negara-negara sahabat yang lebih besar. Kompetisi ini memberikan refleksi sportif terhadap hubungan dekat RLG (Kerajaan Lao) dengan Pemerintah Thailand, yang berakar dalam kebijakan antikomunisme pro-Amerika.

Meskipun tidak pernah disebutkan, antikomunisme ini—atau setidaknya tidak menjadi komunis–menjadi kriteria kedua untuk berpartisipasi dalam SEAP Games. Thailand, Malaya, Singapura, Vietnam Selatan, dan pendukung kerajaan Laos semuanya dengan tegas menjadi sekutu antikomunis Amerika Serikat, sementara Burma dan Kamboja adalah nonblok. Di sisi lain, Vietnam Utara, satu-satunya negara komunis di wilayah yang disebut semenanjung emas tersebut, tidak ambil bagian…

Sumber:

Creak, Simon. 2013. ‘*Representing true Laos in post-colonial Southeast Asia: Regional dynamics in the globalization of sport’*. Bromber, K., Krawietz, B and Maguire, J. (eds), *Sport Across Asia: Politics, Cultures and Identities.* hal. 109-134. New York: Routledge.

***Kosa kata***

Persahabatan: pertemanan

Catatan arsip: arsip, dokumen bersejarah

Mencegah: tidak mau menerima

Terang-terangan: lugas, langsung

Ikatan: hubungan

Masa kebangkitan: awal dari era baru

Melambangkan: menandakan

Memburuk: menurun, menjadi lebih buruk

Mendorong: mendukung, mempromosikan

Dominasi: kekuasaan, kepemimpinan

Perdana: pertama

Terjalin: terkait, tumpang tindih

Keakraban: kedekatan

Kekeluargaan: hubungan keluarga / suku

Perlu diingat: penting

Utama: pokok, dominan

Gaung: getaran, di sini mirip dengan kenangan

Tampaknya: rupanya

Selanjutnya: berikutnya

Standar: persyaratan, norma-norma

Undang-undang: peraturan

Dengan tegas: dengan jelas

Mengupayakan: mencoba, memulai

Menarik diri: meninggalkan, keluar

**Sumber 4: Video SEA Games yang disarankan**

1. *SEA Games ke-27 di Myanmar*.

<http://www.seagfoffice.org/27th.php>

Sumber: Southeast Asian Games Federation.

1. *Upacara pembukaanSEA Games ke-28*.<https://www.youtube.com/watch?v=2KM1_2Qloao>

(2 jam 10 menit 28 detik)

Sumber: SG Sports TV. 2015.

Tonton segmen dari 0: 00 hingga 1: 38

1. Khoo, Daphne. *Greatest*, *Lagu-lagu SEA Games ke-28.*  (3 menit 47 detik)

<https://www.youtube.com/watch?v=XAcAX6dzPfc>

Sumber: SG Sports TV. 2015.

1. *Pembuatan ‘Greatest’: Lagu-Lagu SEA Games ke-28.*

(2 menit 56 detik)

<https://www.youtube.com/watch?v=f1CVJ8fJXAo>

Sumber: SG Sports TV. 2015.

1. *Ordinary.*

(12 menit 01 detik)

<https://www.youtube.com/watch?v=W2uNwiZsFHs>

Sumber: SG Sports TV. 2015.

Tonton segmen dari 0: 00 hingga 2:00

**Lembar Kerja 1**

Hubungkan ke Sumber 1: “Dari Bangkok ke Palembang: Southeast Asian Games dan pendekatan budaya untuk mempelajari regionalisme"

A. Siapa itu Luang Sukhum Naiyapradit? Peran apa yang ia mainkan dalam pembentukan SEAP Games?

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

B. Tandai (🗸) semua faktor yang dipertimbangkan dalam mengembangkan gagasan kompetisi beragam olahraga regional

🗖 kesamaan karakteristik di antara masyarakat di kawasan tersebut

🗖tingkat perkembangan olahraga yang sama

🗖kebutuhan untuk meningkatkan standar kinerja atlet

🗖kebutuhan untuk mendukung keharmonisan di antara negara-negara tetangga

C. BENAR atau SALAH: Tulis BENAR jika pernyataan yang diberikan benar berdasarkan bacaan. Tulis SALAH jika tidak.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_1. Thailand memainkan peran utama dalam pembentukan Southeast Asian Peninsular Games (SEAP).

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2. Semua anggota pendiri SEAP mengambil bagian dalam SEAP Games perdana pada tahun 1959.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_3. Semua negara di Asia Tenggara diundang untuk bergabung dalam SEAP Games.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_4. Negara komunis di wilayah tersebut dipersilakan untuk bergabung dalam SEAP Games.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_5. Perubahan dari SEAP ke SEA Games berarti kehilangan mantan anggota pendiri.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_6. Pembentukan SEAP adalah langkah yang sangat penting menuju pembentukan sebuah institusi untuk komunitas regional.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_7. SEAP didirikan lebih awal daripada lembaga regional penting lainnya seperti ASA, Maphilindo dan ASEAN.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_8. SEAP/SEA Games diadakan setiap empat tahun.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_9. SEAP/SEA Games diadakan pada tahun yang sama dengan Olimpiade atau Asian Games.

D. Apa saja simbol dan ritual yang digunakan dalam SEAP/SEA Games? Dalam pandangan Anda, bagaimana simbol ini membantu dalam mengembangkan semangat komunitas dan persahabatan di kawasan ini?

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Lembar Kerja 2**

Hubungkan ke sumber: “Olahraga sebagai Politik dan Sejarah”

A. Tandai (🗸) negara-negara anggota asli dari SEAP Games. Sebutkan satu atau dua karakteristik yang sama pada negara anggota asli.

🗆 Vietnam Utara 🗆 Singapura 🗆 Vietnam Selatan

🗆 Burma 🗆 Kamboja 🗆 Malaysia

🗆Thailand 🗆 Laos 🗆 Filipina

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

B Apa faktor utama, menurut artikel tersebut, yang memengaruhi keputusan untuk membentuk SEAP?

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

C. Negara mana yang undur diri dari SEAP Games pada tahun 1975 dan negara mana yang ditambahkan?

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| UNDUR DIRI |  |  |  |
| ANGGOTA BARU |  |  |  |

D. Berdasarkan pembahasan penulis tentang Laos, tuan rumah dari SEA Games tahun 2009, bagaimana menurut Anda kompetisi internasional seperti SEA Games membantu dalam memperkuat koherensi dan identitas sebuah bangsa?

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Lembar Kerja 3**

Hubungkan ke Sumber 3: “Mewakili Laos yang Sebenarnya di Era Pascakolonial di Asia Tenggara”

A. BENAR atau SALAH: Tulis BENAR jika pernyataan yang diberikan benar berdasarkan bacaan. Tulis SALAH jika tidak.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. Southeast Asian Peninsular (SEAP) Gamesyang pertama diadakan di Bangkok pada tahun 1958.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. Semua anggota asli federasi SEAP berada di semenanjung dan daratan Asia Tenggara.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. Semua anggota asli federasi SEAP, berpartisipasi dalam SEAP Games pertama.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. Indonesia dan Singapura sama-sama menjadi tuan rumah untuk SEAP Games.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. Kamboja dan Laos adalah di antara yang menyelenggarakan SEAP Games.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. Filipina pernah berpartisipasi dalam SEAP Games.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. Ketika SEAP Games menjadi SEA Games, keanggotaan atau komposisi federasi olahraga tidak berubah.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. Vietnam Utara bukan anggota SEAP Games.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. SEAP Games disebut "Asian Games Kecil" karena dirancang mengikuti Asian Games.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. Kemampuan olahraga tingkat tinggi dari negara-negara di semenanjung/ daratan mendorong pembentukan permainan SEAP Games.

B. Mengapa nama "Peninsular/Semenanjung" pada SEAP dihapus menjadi SEA Games pada tahun 1977? Kira-kira apa arti pentingnya secara simbolis?

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

C. Apa faktor-faktor yang memengaruhi keputusan untuk membentuk SEAP?

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Lembar Kerja 4**

Kelompok No. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Anggota Kelompok; silakan memberi tanda bintang (\*) untuk menandai pemimpin kelompok.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

A. Bagaimana SEAP Games diciptakan?

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

B. Mengapa SEAP Games menjadi SEA Games? Apa saja faktor yang menyebabkan penambahan keanggotaan SEAP Games?

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

C. Dalam cara khusus apa SEA Games berkontribusi terhadap pembentukan dan penguatan semangat komunitas di antara negara-negara dan di kawasan tersebut?